MENTALISM MAGIC
BY : AUTHORS OF FORS

PART I

Created By :

Hendros Aquilani

alleandro.dsantos@gmail.com

www.cintahendros.blogspot.com

Kata Pengantar

Menyusul kontribusi Pottera Radclife yang telah membuat e-book, kumpulan revealed yang pernah diposting para fors, kali ini saya (Hendros) mencoba membuat e-book yang sejenis. E-book ini hanya berisi kumpulan trik yang di posting di “Sulap Mentalism”. Saya berharap semoga, e-book sederhana ini bermanfaat bagi fors semua.

Di bagian depan terdapat “Part I”, yang artinya apabila reaksi fors bagus dan mendukung maka akan saya buatkan “Part II”, “Par III”, dan selanjutnya. Karena mungkin ini adalah salah satu kontribusi yang bisa saya hadirkan mengingat pengetahuan magic saya yang masih kurang dibanding fors lainnya.

Kalu ada kritik dan saran juga tolong disampaikan demi kemajuan bersama.

Terakhir, saya ucapkan terima kasih kepada fors semua yang telah membagi ilmu-ilmunya. Semoga dunia magic Indonesia semakin maju…

Penyusun

Hendros Aquilani

Bakpao Silet

Author : Salju

Effect :

pesulap menyediakan 4 buah bakpao, satu dari keempat bakpao itu diisi silet. kalo acara deddy sih 3 silet. nah, nanti deddy meminta 3 orang penonton untuk memilih bakpao itu secara acak. jadi nggak ada yg tahu siapa yg dapat bakpao berisi silet. trus pesulap bertanya kepada korban apakah mau menukar bakpaonya dengan bakpao yg lain atau tidak. kalo mau tukar yh tukar, kalo nggak yh enggak. hehe..trus bakpao yg telah dipilih oleh masing2 penonton dimakan. bayangin jah kalo ada yg makan bakpao isi silet. bisa2 memble bibirnya.. hehehhe.. tapi akhirnya nggak ada satu penontonpun yg memilih bakpao isi silet. menabjukkan dan mengerikan. hehe

Reveal :

pesulap memilih 3 penonton secara bebas. Eitss, tapi 1 dari 3 penonton itu adalah assisten pesulap.jadi assisten pesulap yg nyamar jadi korban itu sudah tahu dimana letak bakpao bersilet. jadi intinya pake "force" pokoknya tu penonton harus pilih bakpao yang ini. TITIK! hehe.. setelah pesulap dan assistennya merasa bahwa bakpao bersilet tidak ada ditangan korban. baru deh bakpao itu disuruh dimakan. hehehe.. Selamat mencoba yh plend..

NB : bisa juga dimainkan tanpa assisten. tapi demi keamanan, lebih baik pake assisten. Hehehe…

Sms Dari Dewa

Author : neojokerz

Effect :

pesulap bermain kartu kemudian spec memilih kartu dan tiba2 di hp pesulap ada sms dari dewa yg berisikan kartu pilihan spec!

Reveal :

Sebelum bermain,tulis nomor hp kamu di buku tlp hp mu yg bernamakan dewa. Nah ketik dh sms ke nomor hp lu(yg sudah d beri nama dewa) sendiri yg berisikan bntuan dr dwa. Misal : “Saya pikir orng ini akan memilih kartu as hati!”
Kan kalo u ngirim sms ke nmr hp lu sendiri kan thu sms nyampenya ke lu sendiri,jd seolah-olah u dpt sms dr dewa. . .

Menggambar Apa Yang Digambar Penonton

Author : GOEZ_c2p

Effect :

Pesulap menunjukkan beberapa gambar : lingkaran, tanda tambah, segi tiga, kotak, bintang. Lalu pesulap meminta penonton menggambar salah satu gambar itu tanpa dilihat pesulap. Setelah itu pesulap juga menggambar apa yg di gambar penonton ternayata hasilnya............. SAMA!!!!!

Reveal :

Kita siapkan 5 gambar diatas
2 buah pensil yg batangnya pendek
trus dua buah kertas buat gambar

Saat penonton menggambar salah satu gambar, kita dengarkan suara goresan pensilnya,

Contoh : bila gambar lingkaran, pensil tergores 1 x
gambar tanda tambah, pensil tergores 2 x
segi tiga, tergores 3 x
kotak, tegores 4 X
bintang, tergores 5 X
gunanya pensil dengan batang pendek menyebabkab suara goresan lebih terdengar.

Change the Clock

Author : yudhieztira

Effect :

Pesulap meminta spectator memilih salah satu jam diantara jam 1 s/d 12. Lalu setelah spec. memilih jam. pesulap menggenggam jam, dan tiba2 jam pesulap berubah mnjadi jam yg telah dipilih spec.

Reveal :

Pesulap menggunakan jam analog, lalu putar jam-nya sehingga menunjukan jam yg kita inginkan. (contoh : jam 3.00). lakukan sblum show. Lalu pilih salah seorang spec. dan siapkan kertas dan bolpoin. gambarlah sebuah jam analog dikertas trsebut. lalu kita forcing dari jam 1 s/d 12 (karna kita sblumnya menset jam kita pada pukul 3.00) forcing angka2 jam trsbut shingga hasilnya mnunjukan jam 3. lalu setelah jam nya telah ditentuin yakinkan spec. bahwa jam yg dipilih adalah Random. jadi pesulap tdak tahu jam brp yg akan dipilih oleh spec. dan terakhir, genggam jam tangan lalu brpura2 lah brkonsentrasi. Lalu...

TADAAAAAA...... Jam pesulap berubah jadi jam yg dipilih spec. (jam yg digunakkan jam yg pas/ tidak menggunakan menit, hanya jam).

klu sya memainkannya disatukkan dengan card prediction. setelah jam pesulap mnjadi jam 3, lalu minta spec. memilih sebuah kartu, hanya gambarnya bukan angkanya (sebelumny pesulap prsiapkan bbrpa kartu prediksi, 4 buah kartu yg disimpan di 4 tmpat brbeda. jadi ktika spec. memilih (contoh : hati), krna sblumnya jam 3 yg dipilih, maka bilang pada spec. 3 hati.

lalu kluarkan kartu 3 hati. dan setelah itu usapkan pada tangan lalu di tangan pesulap ada gambar kartu pilihan spec. krna sblumnya pesulap tlah menggambar kartu 3 hati di tangan.

Lambang Magis Pembaca Pikiran

Author : zeus

Effect :

Anda bisa menebak lambang yang dipilih oleh beberapa orang sukarelawan melalui sebuah perhitungan sederhana.

Persiapan :

Buat prediksi dalam amplop bertuliskan lambang berikut :

Prosedur :

1. Print dan tunjukkan gambar ini pada beberapa orang sukarelawan. Beraktinglah seolah-olah anda sedang memasuki alam pikiran mereka dan mencoba memanipulasinya.

99 ¥	88 Φ	77 €	66 ψ	55 Ю	44 ß	33 π	22 Σ	11 Φ
98 ψ	87 ß	76 Σ	65 Ш	54 ¥	43 Ю	32 ß	21 Ш	10 ß
97 Σ	86 Ш	75 ψ	64 Ю	53 ß	42 π	31 ψ	20 Φ	9 ¥
96 Ю	85 ψ	74 ß	63 ¥	52 π	41 ψ	30 Ш	19 €	8 Δ
95 Δ	84 Σ	73 Ш	62 π	51 Δ	40 €	29 €	18 ¥	7 Σ
94 ß	83 Δ	72 ¥	61 €	50 Σ	39 Δ	28 Φ	17 ψ	6 π
93 €	82 Ю	71 Δ	60 Σ	49 €	38 Ш	27 ¥	16 π	5 Ю
92 Ш	81 ¥	70 Ю	59 Δ	48 ψ	37 Φ	26 Δ	15 ß	4 Ш
91 π	80 Φ	69 π	58 €	47 Ш	36 ¥	25 Ю	14 Δ	3 ß
90 Φ	79 ψ	68 €	57 Φ	46 Δ	35 Ю	24 Σ	13 Ш	2 Δ
89 Σ	78 π	67 Φ	56 Ш	45 ¥	34 Σ	23 ψ	12 Ю	1 ¥

2. Suruh mereka memikirkan 2 digit angka di atas 10. (Misal 75)
3. Minta mereka menjumlahkan kedua digit tersebut (dalam kasus ini, 7 + 5 = 12), dan menggunakannya untuk mengurangi bilangan yang pertama kali mereka pikirkan. (75-12=63)
4. Suruh mereka menggambarkan lambang yang ada di sebelah angka tersebut

(dalam kasus ini, lambang di sebelah angka 63), tanpa menunjukkannya pada siapapun

5. Ingatkan mereka bahwa mereka bebas memilih angka sesuai dengan perhitungan mereka sendiri. Dalam hitungan ketiga, suruh mereka semua menunjukkan gambar lambang yang mereka buat. Buka juga prediksi yang sudah anda buat.

Mental of Dark Stone

Author : Ajohanm

Effect :

Mentalis mengajak 5 orang penonton ke atas panggung. Kemudian mentalis menunjukkan sebuah kantung hitam dan lima buah batu - empat batu berwarna putih dan satu berwarna hitam. Batu-batu tersebut dimasukkan ke kantung hitam oleh si mentalis. Masing-masing penonton mengambil satu batu tanpa melihat ke dalam kantung (jadi penonton tidak tahu dia mendapatkan batu berwarna apa). Kemudian mentalis memberikan penjelasan bahwa dengan kemampuannya dia dapat menebak penonton yang memegang batu berwarna hitam. Lalu, satu persatu penonton yang memegang batu putih ditebak oleh mentalis, dan yang terakhir ditebak adalah penonton yang memegang batu hitam.

Persiapan :

Gimmick : - Kantung kain berwarna hitam
- 4 buah batu kecil berwarna putih dan 1 buah berwarna hitam

Cara bermain :

Pada saat memasukkan batu-batu ke dalam kantung, si mentalis tetap menggenggam batu berwarna hitam di tangannya, yaitu pada saat mentalis sedang memegang pinggiran kantung hitam tersebut dengan kedua tangannya. Nah, pada saat mengambil batu penonton 1 sampai dengan 3 sudah pasti mendapat batu berwarna putih, selanjutnya pada saat penonton ke-4 mau mengambil batu, mentalis baru menjatuhkan batu hitam yang digenggamnya

ke dalam kantung (sebab, jika tidak penonton ke-4 akan merasakan bahwa batu hanya tinggal 1 di kantung). Jadi, sekarang pilihan mentalis hanya pada penonton ke-4 dan ke-5.

Endingnya, bisa dengan cara mentalis melakukan psychic reading (pura-pura baca pikiran penonton ke-4 dan ke-5) di antara tangan penonton, kemudian bilang "Buka tangan anda!" ke penonton ke-4. Bila batunya berwarna hitam, maka eksperimen selesai. Tapi, bila batunya berwarna putih, maka mentalis mendekati penonton ke-5 dan mengatakan "Andalah yang memegang batu berwarna Hitam...." kemudian mentalis melemparkan kantung ke arah penonton untuk diperiksa, karena tidak ada gimmicknya di kantung tersebut.

Music Mentalism Prediction

Author : kololomko

Effect :

Pesulap telah menyiapkan prediksi di sebuah papan yg ditutupin pke kaen item, prediksi itu berisi sebuah judul lagu, setelah itu, pesulap mengajak semua penonton bermain, dengan memberikan kertas kosong, dan pesulap menyuruh penonton menuliskanlagu apa saja dikertas tersebut dan berkta "musik adalah bagian dri hidup manusia, disadari atau tidak. apa yg akn anda tuliskan dikrts tersbut adlh sebuah sususan nada2 yg telah dirancang menjadi sebuah lagu, dan sya telah membuat sebuah prediksi" stlh itu penonton menulis judul lgu, dan bnyk sekali kertas2 berisikan tulsn judul lagu !. setelah itu semua kertas dkkmpulkan kedlm keranjang yg dibwa asisten anda, dgn posisi dilipat shngga tlsannya tdk dapt dibaca.

stelah itu, anda bawa tumpukan kertas tersbt keatas panggung, dan panggil 1 org utk membantu anda (bkn combe pstinya.) dan boleh mengacak-acak tumpukan kertas trsbut dan ambil satu kertas, lalu diberikan kpda anda, dan ternyata yg diambil sesuai dgn prediksi anda ! dan lgunya diputar ketika anda mebuka prediksi anda.

Reveal :

- siapkan kertas yg bnyak utk ditulisi judul lgu oleh penonton (klo modal sndri kan mahal) mkanya trik ini msti pnya sponsor, kyak pensi ato apalah..
- siapkan prediksi anda BOLEH LAGU APA SAJA.
- ketika lagu2 dikumpulkan, sebenarnya anda telah "palming" sebuah kertas dgn tulisan yg sesuai dgn prediksi anda di tangan.
- dan ktika anda panggil satu org utk mengambil, boleh ambil yg mana saja dgn syarat jgn dbca trlbh dhlu.
- ketika krtsnya diberikan kpda anda, maka anda tukar dgn kertas yg telah anda palming. usahakan jarak jgn terlalu dkt dgn spec yg lgi diatas panggung, biar kaga ketauan.
- tinggal ngomong2 dikit, abis itu bka prediksi seiringan musik yg tlh disiapkan olh penata musik panggung, hehe

TIPS : -sebaiknya jga siapkan 1 combe diantra org2 yg menulis lgu2. jadi ketika stlh selese maen anda bsa tnyakan, siapa yg menulis lgu ini. dan combe anda akn angkat tangan, hehe. (sebenernya ga pke combe jga gpp)
- trik utama permainan ini adlh palmingny, hati2 jgn sampe ketauan.

Prediksi Dalam Deklaras Kemerdekaan AS

Author : handysatria

Effects :

Anda bisa memprediksi kata yang dipilih oleh sang sukarelawan dari paragraf pertama Deklarasi Kemerdekaan Amerika

Persiapan :

Buat kertas berisi prediksi bertuliskan "GOD" dan masukkan ke dalam sebuah amplop tertutup

Prosedur :

1. Print dan tunjukkan Deklarasi Kemerdekaan Amerika paragraf pertama ini pada sang sukarelawan :

”When in the Course of human Events, it becomes necessary for one People to dissolve the Political Bands which have connected them with another, and to assume, among the Powers of the Earth, the separate and equal Station to which the Laws of Nature and of Nature's God entitle them, a descent Respect to the Opinions of Mankind requires that they should declare the causes which impel them to the Separation.”

2. Suruh sang sukarelawan memilih satu kata yang manapun, dari kata pertama hingga kata ke duapuluh (dari "When" hingga "have"),

3. Kemudian, minta sang sukarelawan menghitung jumlah huruf dari kata yang dipilihnya. Dan minta ia menuju ke kata sesuai jumlah huruf dari kata yang dipilihnya, dimulai dari kata setelah kata pilihannya. Misalkan sang sukarelawan memilih kata "human". Ada 5 huruf. Minta ia bergerak 5 kata ke kanan, dimulai dari satu kata setelah kata "human" (Events). Sang sukarelawan akan berhenti pada kata "one".

4. Minta lagi sang sukarelawan menghitung jumlah huruf dari kata yang dipilihnya, dan menuju ke kata selanjutnya, sesuai dengan jumlah huruf tersebut. Lakukan prosedur ini terus menerus sampai sang sukarelawan berhenti pada kata setelah baris keempat (setelah kata Laws of Nature and of....). Sang sukarelawan pasti akan berhenti pada kata "God".

5. Misalkan dalam contoh ini sang sukarelawan memilih kata "human", ada 5 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 5 kata setelah kata "human", dimulai dari kata setelah kata "human" ("Events"). Sang sukarelawan akan berhenti di kata "one". "One" ada 3 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 3 kata setelah kata "one". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "dissolve". "Dissolve" ada 8 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 8 kata setelah kata "dissolve". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "with". "With" ada 4 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 4 kata setelah kata "with". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "assume". "Assume" ada 6 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 6 kata setelah kata "assume". Sang

sukarelawan akan berhenti di kata "Earth". "Earth" ada 5 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 5 kata setelah kata "Earth". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "Station". "Station" ada 7 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 7 kata setelah kata "Station". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "and". "and" ada 3 huruf, artinya, sang sukarelawan harus bergerak ke 3 kata setelah kata "and". Sang sukarelawan akan berhenti di kata "God".

6. Ingatkan sang sukarelawan bahwa ia memilih sendiri kata pertama hingga ke duapuluh, tanpa rekayasa.
Suruh sang sukarelawan menyebutkan kata tempat ia berhenti setelah baris keempat, dan buka prediksi anda, pasti sama (God)!

7. Makna permainan : Apapun pilihan anda dalam hidup ini, semuanya akan berpulang pada kehendak Sang Pencipta. Anda berusaha, dan Tuhan yang menentukan.

Tips : Perhatikan baik-baik poin no.3, karena langkah yang harus ditempuh pada poin ini sedikit berbeda dari langkah-langkah selanjutnya (n+1). Di poin ini, sang sukarelawan bergerak sesuai jumlah huruf pada kata yang dipilihnya, DIMULAI DARI SATU KATA SETELAH KATA PILIHANNYA. Setelah itu, baru sang sukarelawan bergerak sesuai jumlah huruf DIMULAI DARI KATA TEMPAT IA BERHENTI.

Prediksi Kata

Author : neojokerz

Effect :

Trik ini harus ad bnyk orng. . .Jadi tiap orng d kc kertas kecil dan suruh untuk menulis kata terserah mereka dan masukan kertasnya ke dlm kantong hitam dan panggil salah satu penonton dan suruh ambil yg mana saja dan suruh buka dan hasilnya sesuai dgn prediksi. . .

Reveal :

Terdapat kantong hitam. . .Kantong tersebut mempunyai 2 sisi. . .Jadi sisi yg satunya ud di isi bnyk kertas yg tlsanya sama semua(sesuai prediksi lo)jadi yg sisi lainya isi penonton. . .Jadi pas penonton yg maju kedepan pas ambil kertasnya sisinya kita buka yg tulisanya sama semua jd dy ambilnya sesuai dgn prediksi. . .Ngertikan? Gud luck

Prediksi KRandom

Author : marz_92

Effects :

Anda mampu mebuat prediksi berdasarkan angka yang dipilih secara acak oleh sukarelawan

Persiapan :

- Buat kertas prediksi di dalam amplop yang bertuliskan "2247"
- Siapkan 3 buah wadah (kita sebut wadah A, B. C). Masing-masing tas berisi 9 angka, yang tiap-tiap angkanya terdiri 4 digit angka

Wadah A berisi angka : 4286, 5771, 9083, 6518, 2396, 6860, 2909, 5546, 8174
Wadah B berisi angka : 5792, 6881, 7547, 3299, 7187, 6557, 7097, 5288, 6548
Wadah C berisi angka : 2708, 5435, 6812, 7343, 1286, 5237, 6470, 8234, 5129

Prosedur :

1. Panggil 3 orang sukarelawan naik ke atas panggung.

2. Suruh sukarelawan pertama mengambil salah satu angka di wadah A (misal 6518), sukarelawan kedua mengambil satu angka dari wadah B (misal 7097), dan sukarelawan ketiga mengambil satu angka dari wadah C (misal 5129)

3. Suruh sukarelawan pertama, kedua, dan ketiga menyebutkan satu angka yang mana saja dari 4 digit angka yang dipegangnya (misal sukarelawan A menyebut 6, B menyebut 0, C menyebut 9). Tuliskan ketiga angka yang disebutkan, dalam kasus ini 609.

4. Minta lagi ketiga sukarelawan menyebutkan satu angka dari 4 digit angka yang dipegangnya, dengan catatan angka tersebut belum disebutkan sebelumnya (misal A menyebut 1, B menyebut 7, C menyebut 1). Tuliskan ketiga angka yang disebutkan, dalam kasus ini 171.

5. Ulangi prosedur nomor 4. (misal A menyebut 8, B menyebut 7, C menyebut 2). Tulis angkanya, dalam kasus ini 872.

6. Suruh masing-masing sukarelawan menyebut satu angka tersisa yang tadi belum disebutnya (A akan menyebut 5, B menyebut 9, C menyebut 5). Tuliskan lagi angkanya, dalam kasus ini 595.

7. Suruh seorang sukarelawan menjumlahkan keempat angka yang anda tulis pada poin 3, 4, 5, dan 6. Dalam kasus ini, 609 + 171 + 872 + 595.

8. Ingatkan bahwa sang sukarelawan mengambil sendiri angka dari dalam wadah, dan mengacaknya sesuai kemauan mereka sendiri. Buka prediksi anda, dan nikmatilah aplaus meriah dari para penonton. Pasti hasilnya 2247, sama dengan prediksi yang anda buat sebelumnya.

Swami – Alternatif (Hommade)

Author : PotterA Radclife

Effect :

Anda dapat menebak, kartu pilihan penonton, kata yang ditulis, angka, nama dan apa saja yang dipikirkan penonton, tanpa forcing!!!

Secret : gunakan swami

Prepare :

karena gimick mungil ini masih cukup mahal, gak salah tuh 20rb gitu, gak ada salahnya kita bikin alternatifnya...

siapkan: anak pena (tube tinta) yang hampir habisdan tersisa 1mm tintanya, potong seukuran panjang jempol, sebuah cincin yang muat dijempol, sebaiknya pake yang bisa diketatin itu, yang ujungnya gak nyatu
- bakar ujung tube pena dengan lighter api biru sebenta saja, bengkokkan kebawah 90 derajat, sebaiknya dari sudut lekuk kebawah sepanjang 1cm saja,
- bakar ujung yang satu lagi dan bengkokkan ke cincin kemudian lelehkan sisa tube ke pesendian tube tinta dengan cincin, atau bisa juga dilem dengan superglue.

swami sekarang sudah siap, pakai swami, siapkan buku dan pena, minta seseorang untuk memikikan nama temannya yangterdiri dari 4 hruf (jgn panjang2), pelototi keningnya, seolah-olah anda membaca pikirannya, kemudian pura-pura menuliskna sesuatu dikerrtas anda, letakkan pena anda, sekarang minta menyebutkan nama yang dipikirkan, sedikit senyum sambil katakan bahwa anda telah tepengaruh, ketika itu juga anda tuliskan nama yang disebut, kemudian tunjukkan tulisan anda... tara .. mind reading cuy!

Tanda Tangan Berpindah Tempat

Author : Punzer

Effect :

tanda tangan spec bisa berpindah k kartu laen

Permainan :

1. Lakukan double lift, perlihatkan kartu misal as spade. terus balikin lagi (face down) trs spec suruh tanda tangan d back kartu (yg dikira as spade)

2. setelah ditanda tangani, buka lagi kartu dg double lift (untuk lebih meyakinkan), waktu ngebalik. taruh kartu as spade yg asli ke atas meja (jd

kita langsung puter seluruh deck menjadi face up)

3. jadi spec mengira bahwa kartu bertanda tangan ada d meja

4. lakukan forcing kepada kartu yang asli (bertanda tangan) trserah fors caranya.

5. suruh spec tanda tangan lagi, namun kali ini di muka kartu (jika perlu lakukan double lift untuk menunjukkan back kartu)

6. letakkan kartu bertanda tangan di meja. dan beraktinglah seakan anda memindahkan tanda tangan k kartu ke 2.

7. jadi tanda tangan ada di satu kartu (di back dan di muka)

Diraba Tangan Setan

Author : Paradoxa 4

Effect :

Pesulap bermain dengan seorang penonton. Penonton disuruh memejamkan matanya. Selain itu, telunjuk kanan dan kiri pesulap menyentuh mata kanan dan kiri penonton. Tiba-tiba, penonton merasa seperti ada yang meraba punggung, pundaknya.

Reveal :

Sebenarnya, saat penonton menutup matanya, kita menggunakan jari telunjuk dan tengah tangan kanan untuk menyentuh matanya. Jadi, tangan kiri kita “menggeranyangi” penonton seolah itu dilakukan oleh hantu.

Nb :
- mainkan saat malam hari, biar nuansa seramnya terasa.
dan kalo bisa hanya berdua aja maennya (kita dengan seorang penonton saja).

You'll Always Lose
Author : bazzdante

Effect :

pesulap memperlihatkan 3 buah amplop,2 berisi kertas,dan satu berisi cek 1 milyar,,,
pesulap mengatakan,apapun yg merupakan miliknya,pasti akan tetap menjadi miliknya,,,,
kemudian pesulap mempersilahkan 2 penonton memilih bebas 2 diantara 3 amplop dan amplop terakhir untuk pesulap,,,
saat dibuka,ternyata amplop pesulap yg isinya cek 1 milyar,,,,

Reveal :

siapkan 3 amplop berisi kertas lalu sealed tutupnya,kemudian siapkan cek satu milyar yg terlipat2 kali,

Perform :

pada saat perform pegang 3 amplop d tangan kiri dalam bentuk kipas,dan cek brada d blakang amplop tersebut,,,
kita meminta penonton satu persatu memilih amplop,tiap pilihan kita geser dulu cek ke blakang amplop lain,laluu berikan amplop pilihan k pada penonton,,,,
jadi apapun yg penonton pilih,isinya pasti kertas,,,

urutan kita membuka amplop:

robek amplop dengan tangan kanan,buka robekan sehingga terbuka,masukan jari telunjuk dan tengah k lubang,saat menarik,dengan jempol tarik cek seolah2 cek berasal dr dalam amplop,lalu remas amplop,lalu masukan k kantong.

Menebak Judul Film

Author : GandhiPD

Effect :

Anda bertanya pada beberapa orang, bertanya pada enam orang, untuk setiap penonton satu judul sebuah film. , Anda menulis judul di secarik kertas, lipat kertas itu dan memasukkan ke dalam sebuah topi, asbak, gelas, stoples atau wadah lainnya. Setelah menuliskan judul, Anda menulis nama salah satu film di slip akhir dan menetapkan prediksi di amplop atau meminta penonton memegangnya.
Penonton lain diminta untuk memasukkan tangan ke dalam topi dan secara acak mengeluarkan sebuah judul film, lalu dibaca keras. Bila prediksi Anda dibuka dan dibaca, ternyata judul film sama.

Alat:

a.Beberapa lembar kertas
Anda dapat memotong slip dari surat-ukuran kertas atau lebih baik lagi, merobek halaman dari memo pad kecil.

b.Sebuah Container atau wadah
Wadah yang seperti guci besar atau mangkuk kaca mungkin merupakan yang terbaik, tapi apa pun yang dapat digunakan menaruh kertas dan memungkinkan penonton untuk mencapai dan mengambil satu saja sudah cukup.

c.sebuah pena

Prosedur:

keluarkan slip kertas Anda atau memo pad dan minta judul film pada setiap penonton (enam) Ketika disebut nama-nama film itu, Anda menulis judul ini pada pertama secarik kertas, lipat kertas itu dan memasukkan ke dalam wadah. Jika, misalnya, penonton pertama menyebut "Hantu Jeruk Bali," Anda akan menulis "hantu Jeruk Bali" lakukan hal ini pada secarik kertas, lipat dan masukkan ke dalam wadah.

ingat setiap penonton satu judul film, Anda terus menulis judul film pertama, terlepas dari film apa nama penonton berikut. Dalam contoh kita, Anda terus menulis "Hantu jeruk bali" pada masing-masing secarik kertas. Ini adalah rahasianya.

Tips:

Ya iya lah beibeh!!, jangan biarkan penonton untuk melihat apa yang Anda tulis. jaga sikap santai dan tidak bertindak aneh2 supaya terlihat wajar..

Jika judul yang Anda tulis pada setiap slip judul pendek, dan penonton memberikan judul yang panjang, pastikan untuk mengulurkan tulisan Anda sehingga terlihat seolah-olah Anda sedang menulis judul itu. Jadi, jika Anda sedang menulis "Pocong 2" pada setiap slip, misalnya, dan seorang penonton mengatakan "Ketika cinta bertasbih," Anda akan membuat kesan seolah-olah Anda sedang menulis judul yang panjang.

Dan sebaliknya, jika Anda menulis judul lama dan judul singkat diberikan, Anda harus menulis dengan cepat. Mungkin hal yang baik untuk dilakukan dalam situasi ini adalah bertanya pd penonton dgn pertanyaan seperti "kenapa antum memilih judul ini??" untuk mengalihkan perhatian penonton

Setelah menuliskan judul, tulis nama film pertama ("hantu jeruk bali") pada kertas prediksi dan di masukkan amplop atau penonton memegangnya.

Meminta seorang penonton untuk mencapai ke dalam kontainer, mengeluarkan sebuah judul film dan membacanya keras-keras. Bila prediksi Anda dibuka dan dibaca, itu akan menjadi judul film yang sama.

Penutup

Sekian dulu trik-trik yang dapat di bukukan. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan ataupun kekurangan. Karena ini hanya e-book sederhana yang semoga dapat bermanfaat bagi fors (terutama buat yang hackler atau newbie kayak saya).

Salam magic dari Hendros . . .